

Erzählen Sie den Teilnehmern eine ungewöhnliche Geschichte:

Als ich heute morgen im Bus saß, habe ich etwas Seltsames beobachtet. Mir gegenüber saßen zwei Herren. Der eine hatte schwarze Socken an, der andere weiße. Plötzlich zog jeder von ihnen eine Socke aus und tauschte sie mit dem anderen Mann. An der nächsten Haltestelle stiegen sie aus, und jeder hatte eine weiße und eine schwarze Socke an.

Fordern Sie die Teilnehmer auf, so viele Begründungen oder Erklärungen für dieses Verhalten aufzuschreiben, wie ihnen einfallen (5-10 Sätze). Sie sollen dabei die an der Tafel stehenden Strukturen verwenden.

Die Männer haben die Socken getauscht, ...

um ... zu
weil
damit
obwohl
denn

Nachdem jeder einzelne Teilnehmer einige Begründungsversuche in Satzform notiert hat, lassen Sie 4er-Gruppen bilden. Die Teilnehmer sollen jetzt ihre Ergebnisse einander vorlesen und entscheiden, welche drei Begründungen ihnen pro Gruppe am besten gefallen. Diese Sätze werden dann von den Gruppenmitgliedern an die Tafel geschrieben.

c) Ändern Sie nun die Reihenfolge: Setzen Sie die Ortsangabe oder die Zeitangabe an die erste Stelle.



Ergänzen Sie die Regel.

Das Verb steht immer auf Platz _____. Das Subjekt ist immer mit dem Verb verbunden, es steht auf Platz _____ oder Platz _____. Stehen zwei Angaben hintereinander, steht die _____angabe meistens vor der _____angabe.

Übung 4 Bilden Sie mit den Bausteinen Sätze. Sie können die Zeitangabe und die Ortsangabe einsetzen oder nur eine von beiden.

2. Verben + Subjekt + Objekt im Akkusativ

Satzpuzzle

- a) Malen Sie die Satzteile auf den Wortschildern in den bekannten Farben an. Organisieren Sie mit diesen Satzteilen das Satzpuzzle 1 in Ihrer Gruppe (→ Aktivitätenbox S. 6).
- b) Malen Sie auch die Schilder über der Tabelle an. Schreiben Sie die Satzteile so in die Tabelle, dass sinnvolle Sätze entstehen.

in seiner Hosentasche das Auto Willi hat jetzt

1 Ich kann hier stehen...
Subjekt

2 Reserviert für Verb
Subjekt

3 ... oder hier!
Subjekt

4

5

Willi
Das Auto
Jetzt

hat
hat

das Auto

jetzt

in seiner Hosentasche.

Ergänzen Sie die Regel.

Außer dem Verb (Platz _____) und dem Subjekt (Platz _____ oder Platz _____) sind die übrigen Satzteile relativ frei beweglich.

Spielprinzip 6: Memory

Ein anderes einfaches und den Schülern oft bekanntes Prinzip ist das Memory-Spiel. Hier wird mit jeweils zwei zueinander passenden Karten "gespielt".

Das Spielprinzip "Memory" ist ganz einfach. Machen Sie eine Reihe von Kärtchen, etwa 20, bei denen jeweils zwei zusammengehören, etwa eine Zeichnung und die dazu passende deutsche Vokabel. Legen Sie die Kärtchen verdeckt in Reihen auf den Tisch! Ein Schüler deckt jeweils zwei Kärtchen auf, liest sie vor und legt sie auf den gleichen Platz zurück. Wenn sie zusammenpassen, darf er sie behalten und noch zwei Kärtchen aufdecken. Dann kommt der nächste Schüler usw... Wer die meisten richtigen Paare findet, gewinnt.

Solche Paare können Sie wie in diesen Beispielen bilden:

Beispiele:

Satzergänzung

*Ich komme
aus...*

Berlin

Fragen - Antworten

*Wo liegt
die Brille?*

*Auf dem
Tisch*

Umformungen

*Peter liest
den Brief*

*Der Brief
wird gelesen*

Das Spiel kann in Gruppen durchgeführt werden. Die Sieger (die Zweiten / Dritten) der Gruppen können dann weiter gegeneinander um die Klassenmeisterschaft spielen.

Auch dieses Spielprinzip kann zu unterschiedlichen Zeitpunkten in der Progression eingesetzt und variiert werden. Am Beispiel der Karten mit der Satzergänzung kann man dies verdeutlichen. Anstatt mit einer Grammatikerklärung durch den Lehrer auf der Basis einer Lehrbuchseite zu beginnen, könnte der Lehrer einmal einfach ohne vorherige Erklärung des Prinzips der Ergänzung die Memory-Karten austeilen und Zuordnungen bilden lassen (dieses Verfahren kann auch bei der Aktiv/Passiv-Umformung angewendet werden). Auf diese Weise müssen sich die Schüler mit dem Grammatikprinzip selbständig beschäftigen und überlegen, nach welcher Regel die Sätze zusammenpassen. Hinterher kann dann wieder besprochen werden, nach welchen Kriterien die Schüler Zuordnungen getroffen haben. Mit Hilfe dieses einfachen Prinzips kann man oft grammatische Strukturen vorentlasten. Das heißt, die Lerner arbeiten schon damit auf einer unbewußten Ebene, indem sie zusammengehörige Elemente erkennen und zuordnen und so nebenbei Regeln lernen. Die Systematisierung im Unterrichtsgespräch kann dann auf dieser Erfahrung aufbauen.

Eine andere Möglichkeit des Einsatzes von Memory-Karten ist das Üben einer bereits eingeführten Struktur.

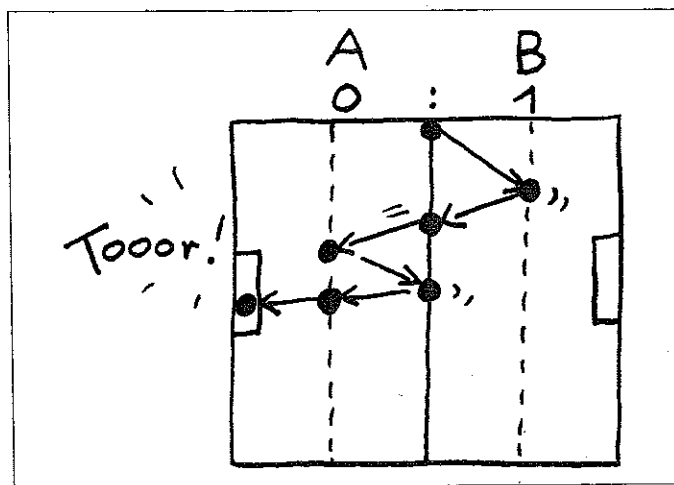
Der Vorteil des Memory-Prinzips liegt auf der Hand: Allein das vielfache Lesen einer einzigen Karte, das durch das Aufdecken nötig wird, führt zu einer großen Übungsintensität und hat einen Konzentrationseffekt. Dies ist durch eine einfache Aufforderung des Lehrers (*Bitte lest das mehrmals durch!*) nie zu erreichen.

Beispiel 2: Satzbildung oder Satzumformung als Fußballspiel

Wir möchten Ihnen nun einen Vorschlag machen, wie Sie das eben dargestellte Spiel oder andere Spiele durch einen Wettbewerb variieren können. Auf diese Weise können Spiele schneller und interessanter gemacht werden.

Oft sagen uns Lehrer, daß ihnen die Größe ihrer Klassen keine Möglichkeit zum Spielen läßt. Bei diesem Spielprinzip spielt die Gruppengröße keine Rolle.

Häufig braucht man mehr Übungen zu den einzelnen Lektionen oder zu den Grammatikkapiteln als im Buch vorhanden sind. Diese Übungen werden dann in der Regel aus anderen - meistens aus älteren - Lehrwerken kopiert und ergänzen so den Unterricht. Häufig stimmen aber Wortschatzprogression oder thematischer Bezug überhaupt nicht mit dem momentanen Stand der Klasse überein. Versuchen Sie doch einmal, die Übungen von der Klasse selbst entwickeln zu lassen. Alles, was sie brauchen, ist ein Schema, das einen "Spielverlauf" kennzeichnet und das entsprechende Thema der Übung z.B.: Aktiv / Passiv



Spielbeschreibung:

1. Die Gruppen schreiben je 10 Sätze im Aktiv (oder Passiv) auf, die sie natürlich auch selbst richtig umformen können müssen.
2. Ein Teilnehmer der Gruppe A liest einen Satz vor (*Mein Vater brachte meine Mutter zum Bahnhof*) und fordert
 - a) die Gruppe B
 - b) oder einen bestimmten Teilnehmer der Gruppe B
 auf, sofort die entsprechende Umformung zu bilden. (*Meine Mutter wurde von meinem Vater zum Bahnhof gebracht*).

Wenn die Antwort richtig ist, rollt der Ball in Richtung gegnerisches Tor. Wenn die eigene Gruppe die Antwort jedoch auch falsch gibt, dann gerät sie selbst in Gefahr, das heißt der "Ball", der eine Münze auf dem Overheadprojektor oder ein Kreidekreis an der Tafel ist, rollt auf *ihr* Tor zu.

Alternativen:

Damit von den Gruppen nicht immer der schwächste Schüler gewählt wird, um die Fragen zu beantworten, muß immer ein neuer Schüler antworten.

- Ein Nachbar (rechts/links) darf ihm helfen.
- Beide Nachbarn dürfen helfen.
- Wichtig ist dabei, daß das Spiel nicht an Tempo verliert.

Beispiel: Fehlerversteigerung

Häufig hat der Lehrer bei der Korrektur von Schülerarbeiten fehlerhafte Sätze, die von so vielen Teilnehmern geschrieben wurden, daß er diese typischen Fehler gerne für alle besprechen würde. Eine reine Besprechung jedoch ist für viele ermüdend, besonders dann, wenn sie selbst von diesem Fehler nicht betroffen sind. Wir möchten Ihnen nun einen Ansatz vorstellen, dieses Problem zu lösen, der auch viel Spaß machen kann.

Spielbeschreibung: (Idee nach Rinvoluceri, *Grammar Games* 1984, 18-21)

Der Lehrer schreibt ca. 15 Sätze auf ein Arbeitsblatt, davon 5 richtige und 10 falsche (möglichst Originalfehler der Schüler). Dann spricht er einleitend mit den Schülern über den Begriff *Versteigerung / Auktion* und klärt Verständnisschwierigkeiten (z.B.: *das Gebot, zum ersten / zum zweiten / zum dritten usw.*). Je zwei (drei) Schüler erhalten ein Arbeitsblatt und lesen sich die Sätze kurz (1 Minute) durch. Dann beginnt die Versteigerung. Jedes Paar (jede Gruppe) hat 5000 DM zur Verfügung. Das Mindestgebot pro Satz beträgt 200 DM. Gewonnen hat, wer die meisten richtigen Sätze

ersteigert hat und auch noch das meiste Geld besitzt. Das bedeutet, man muß das Geld klug einteilen und darf möglichst keine falschen Sätze ersteigern.

Der Lehrer liest nun den ersten Satz möglichst so natürlich vor, als sei er richtig, und erbittet dann die Gebote:

Also meine Damen und Herren, wir beginnen unsere Versteigerung, Sie kennen alle die Bedingungen, und wir kommen zum ersten Satz. Ein wunderschöner kurzer Satz mit landeskundlicher Bedeutung: "Köln liegt an der Rhein." Wer bietet 200 DM für diesen Satz ...? usw ...

Versteigerung		bezahlt	Rest
1. Gestern ich war im Kino.	(f)	800	4.200
2. Meine Katze ist lieb.	(r)	1.200	3.000
3. Warum hat du mich nicht angerufen			
4. ...			

Wenn z.B. bei 800 DM niemand mehr bietet, dann wird der Satz verkauft und erst jetzt erfahren die Teilnehmer: *Der Satz ist falsch, er muß heißen: Köln liegt am Rhein.* Statt einer grammatischen Erklärung geht es jedoch sofort weiter mit Satz 4, dann Satz 7, jedenfalls so, daß sich die Teilnehmer nicht allzusehr auf eine Reihenfolge verlassen können. Das ist wichtig und trägt zum Reiz des Spiels bei. Am Ende der Versteigerung wird der Gewinner ermittelt. Jemand - der Lehrer oder ein sehr guter Teilnehmer - muß die Käufer und die Preise mitnotieren, und dann gibt es einen Durchgang durch die einzelnen Sätze mit grammatischen Erklärungen, der jedoch jetzt, aufgrund der intensiven "Denkarbeit" der Teilnehmer, relativ rasch verlaufen kann.

Alternative:

- Die Teilnehmer fertigen selbst zu Hause "Versteigerungsangebote" an und führen die Versteigerung durch.
- Es gibt mehrere "Auktionatoren", die die Versteigerung leiten.

Der Vorteil dieser "Fehleranalyse" liegt auf der Hand: Intensive Beschäftigung mit der Syntax, schnelles Hypothesenbilden und eine echte Motivation herauszufinden, warum denn der so teuer gekaufte Satz falsch war.

Was bedeuten Spiele für die Persönlichkeit der Lerner?

Spiele ...

- ... entwickeln das Verhalten des einzelnen Lernalers,
- ... erleichtern Kontakte in der Klasse,
- ... fördern Kooperationsbereitschaft,
- ... fördern Empathiefähigkeit, d. h. die Fähigkeit, sich in die Rollen anderer zu versetzen,
- ... fördern Kreativität,
- ... reduzieren Angst und Hemmungen,
- ... können die Lerner auf die Bewältigung der Realität vorbereiten (Rollen-spiel),
- ... fördern Konfliktbereitschaft,
- ... vermitteln zwischen eigener und fremder Erfahrung.

Was bedeuten Spiele für die Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Fremdsprache?

Spiele ...

- ... entwickeln Kommunikationsfähigkeit,
- ... können zur Entwicklung aller vier Fertigkeiten eingesetzt werden,
- ... entwickeln teilweise spezielle Fertigkeiten, z.B. im darstellenden Bereich.

Was bedeutet Spielen im Unterricht?

- ... Man lernt nicht für eine ferne Zukunft, sondern wendet die Fremdsprache in vielfältigen Zusammenhängen direkt an.
- ... Der Lehrer wird von der Notwendigkeit, ständig zu korrigieren, befreit.
- ... Rolle und Funktion der Mitschüler und des Lehrers wandeln sich.
- ... In heterogenen Leistungsgruppen erfüllen Spiele eine kompensatorische Funktion und leisten Differenzierungsarbeit. Auch schwächere Schüler können mitspielen und mitüben, brauchen aber nicht immer die maximale Leistung zu zeigen.
- ... In Großgruppen führen Spiele zu einer "Multiplikation des verbalen Austausches" (vor allem durch parallele Spielgruppen) und gewährleisten somit die aktive Teilnahme vieler Schüler gleichzeitig am Unterrichtsgeschehen.
- ... Spiele bewirken meistens eine Steigerung der Motivation für zukünftige Handlungen in der Fremdsprache und verstärken eine positive Einstellung zum Fach.

Trotz dieser langen Liste von positiven Merkmalen, die mit dem Einsatz von Spielen verbunden sind, führt das Spiel in der Unterrichtspraxis oft immer noch ein Schattendasein als "Lückenfüller", "Vertretungsaktivität", "Bonbon vor dem Ferienbeginn" etc.. Daß Spielen im Fremdsprachenunterricht auch sehr wohl Lernen sein kann und daß Lernen nichts an Effektivität verliert, wenn es spielerisch geschieht, haben die praktischen Beispiele gezeigt. Sie haben in diesem Baustein keine Spielesammlung vorgelegt bekommen, sondern einige ausführliche Besprechungen von Spielen und Prinzipien. Sie sollten daran das Potential aufgezeigt bekommen, das in solchen Ansätzen enthalten ist.

In Ihrem Unterricht gibt es viel mehr Möglichkeiten für spielerische Ansätze, als Sie denken. Wir möchten, daß Sie sich und Ihren Schülern das Leben ein bißchen leichter, eben spielerischer machen und einmal einige der Ansätze ausprobieren. Wir sind sicher, daß es dann nicht bei einem einzigen Spiel im Unterricht bleibt.